

Esercitazioni 2 (Java) 25/10/2013:
La programmazione orientata agli oggetti in Java
Alberto Castellini

1. DEFINIZIONE DI CLASSI (1/2): testare il Listato 3.2 a pagina 42-43 del testo (Samaschke). In questo codice viene definita una classe *SimpleCar*, le sue variabili d'istanza ed i suoi metodi getter e setter.
2. DEFINIZIONE DI CLASSI (2/2): estendere il codice dell'esercizio precedente fino ad ottenere il Listato 3.3 di pagina 43-44 del testo (Samaschke). Questo codice contiene, oltre agli elementi definiti al punto 1, anche la definizione di due costanti e tre metodi.
3. GENERAZIONE DI OGGETTI (1/2): testare il Listato 3.4 a pagina 46 del testo (Samaschke). In questo codice viene generato un oggetto *auto* di tipo *SimpleCar*.
4. GENERAZIONE DI OGGETTI (2/2): estendere il codice dell'esercizio precedente fino ad ottenere il Listato 3.5 di pagina 46 del testo (Samaschke). In questo codice vengono lanciati vari metodi sull'oggetto *auto* generato al passo precedente.
5. GENERAZIONE DI UNA STRUTTURA DATI JAVA PER LA MODELLAZIONE DI PROCESSI BIOCHIMICI.

Spiegazione esercizio alla lavagna. Generare le seguenti classi:

- Substance
- Parameter
- Reaction
- Flux
- Se serve utilizzare altre classi.